

Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por Tamnariehl - 10 Dic 2008 12:46

Hola a todos...vereis...tengo el m2tw ya instalado y completé los tutoriales, pero nunca he jugado a un juego de esas características y me gustaria saber una estrategia de iniciación simple para ir tirando...en las batallas suelo perderme y nunca se por que empezar a construir, hasta en una campaña de nivel facil me pongo nervioso y no se lo que hacer, es la primera vez que juego a un juego así u.u (acostumbrado a los age of empires, tzar, heroes, imperium...a los típicos, pero a los total war nunca he sabido jugarlos)

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por SeSp1 - 27 Dic 2008 16:34

si tienes una ciudad o castillo que tiene la plaza amurallada atrincherate ahi, pon arqueros en las murallas y con una unidad cubre una zona de la muralla, de la parte trasera de la que pueden entrar si recorren toda la muralla, por tanto cubre un poco la zona, con lanceros y así ganarias y con pocas bajas.

Sino lo ya dicho, yo te aconsejo lanceros y un poco de caballeria para las callejuelas....

mucha suerte

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por Tamnariehl - 28 Dic 2008 15:42

bien...ahora me gustaria saber llevar los mercaderes ¿como se hacen servir? (puesto que las instrucciones bien poco te cuenta. Solamente que cuanto más lejos de la capital esté el recurso del mapa que vendes, más ingresos produce y poco más...) Y también siempre se me baja la producción de florines en picado en media partida, o bien va subiendo y bajando, mientras todas las otras facciones solamente suben...¿como podria evitar que eso sucediera? (o séase, ahora necesitaria una especie de tutorial financiero)

PD: otra cosa... ¿lo de los derechos de comercio como van? es que algunos me dicen: ¿disfrutas chantajeándonos? otros dicen que si los obligo, que si no se que...¿eso es malo? que yo sepa eso no es malo y que pueden negarse cuando quieran...entonces...¿a que se refieren con "obligarles" o "chantajearles"? entonces...¿debo de ofrecerles más ofertas? es que eso para mi no pinta pero que nada bien... :S

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por CeltíberoMencey - 28 Dic 2008 19:49

no te preocupes de la forma en que te responden, ya que si aceptan es lo que importa.

Para ganar dinero construye lo primero puertos, mercados, carreteras y minas.

Si te afloja la pasta es que estás gastando mucho en ejércitos o construcciones. Recuerda que no tienes que construir todos los edificios en todas las ciudades, salvo los que te dije antes. Los edificios para reclutar sólo en las zonas próximas al conflicto o donde los puedas trasladar por barco con facilidad.

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por SeSp1 - 28 Dic 2008 22:37

te aconsejo que mires el baul o caldero que hay al lado del cambio de turno, ahí veras la predicción de dinero que tendras, recuerda mantener un ejercito cuesta muchísimo.

Los derechos de comercio sirven para comerciar en tierras por ejemplo siendo Francia en España y así ganar más dinero, pero recuerda hazlo solo si te interesa sacar recursos de sus tierras sino vendrán a por tu mercader, vamos quitarle sus bienes, yo te aconsejo que inviertas en un viaje a el mar Adriático al lado de Venecia, hay yacimientos de plata y oro, que te darán 50 florines el turno.

construye puertos y todo lo que tenga que ver que te de dinero, suena muy general, pero si tienes un gran ejercito te ira mejor, otra opción es atacar, conquista y del botín que te lleves sacaras el dinero para mantener tu economía....

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por Tamnariel - 30 Dic 2008 21:35

bien...ya pasé del fácil, y el normal no me va tan mal, solo que con el ss 6.1 eso de la lealtad de los generales en según que facciones va bastante de culo... por eso siempre me cogía la Corona de Aragón, porque a parte que nunca había visto ningún juego de estrategia medieval donde siquiera las mencionara (siempre en todos los que jugué ponían españoles y arreando...) no tenía que controlar a tantos generales :roll: me recomiendan alguna facción rápida y bien llevadera a parte de la Corona de

Aragón? (puesto que aquí no encuentro donde me indica el nivel de dificultad de las diferentes facciones)

PD: se que sueno muy...novato...pero nunca los habia jugado a los tw...pero lo importante es que voy subiendo... :D (de momento, antes tenia preferencias en el sacro imperio romano y en el imperio bizantino, pero tras instalarme el ss 6.1, se me giró la tortilla de golpe u.u...creo...que optaré por pasarme antes el original y no seguir pinchando hasta que no lo logre... n.nU gracias por los consejos, creo que con eso ya iré tirando... n.nU)

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por SeSp1 - 01 Ene 2009 21:18

mmm, pues Hungría, Dinamarca, Escocia y del estilo son facciones de pocas regiones y de aguantar un poco al principio bien.

Luego os pondré que acabo de entender la diplomacia de este juego, ya y todo ni me traicionan...

Por cierto tengo una duda,

en 1040 murió mi rey, el reino lo heredó su hijo que murió en el 1042, y ahora reina su protegido, ¿quién será los próximos en reinar el hijo del protegido o el del segundo rey?

os quedareis impresionados con esas dos caídas..., maldita Venecia

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por Tamnariehl - 01 Ene 2009 23:04

vaya, pues me gustaría entenderla también a pesar de todo...querría saber cómo poder controlar a un gran número de generales de tu misma facción aún y estando en niveles pésimos de lealtad (puesto que no sé si resultaría conveniente mandarlos en guerras por distintos lados, pero si funciona...¿funcionaría? o.o')

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por SeSp1 - 01 Ene 2009 23:19

mmmm, ami me suben mucho la lealtad, el que mas la tiene a tope....

aver tu ponles a dirigir ciudades segun su nivel, un gran general junto a una gran ciudad, asi se sentiran apreciados.

A la hora de la guerra, intenta tener a uno con 4 de lealtad y que ese lleve a la mayor parte del ejercito, pero sino haz que luchen contra rebeldes, eso te subira mando y lealtad...

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por Tamnariehl - 03 Ene 2009 13:34

jejeje, bien, ya lo llevo mucho mejor, gracias :D S

=====

Re: Introducción de un nuevo al m2tw

Publicado por SeSp1 - 06 Ene 2009 18:40

aver, el temor mantiene a tus subditos bien ataditos,y caballeria es como que tu gobernador o general es mas noble....

Los sacerdotes, se convierten en herejes cuando un hereje les convierte, por tanto atacaes tu con tus sacerdotes, mejor el obispo....

=====